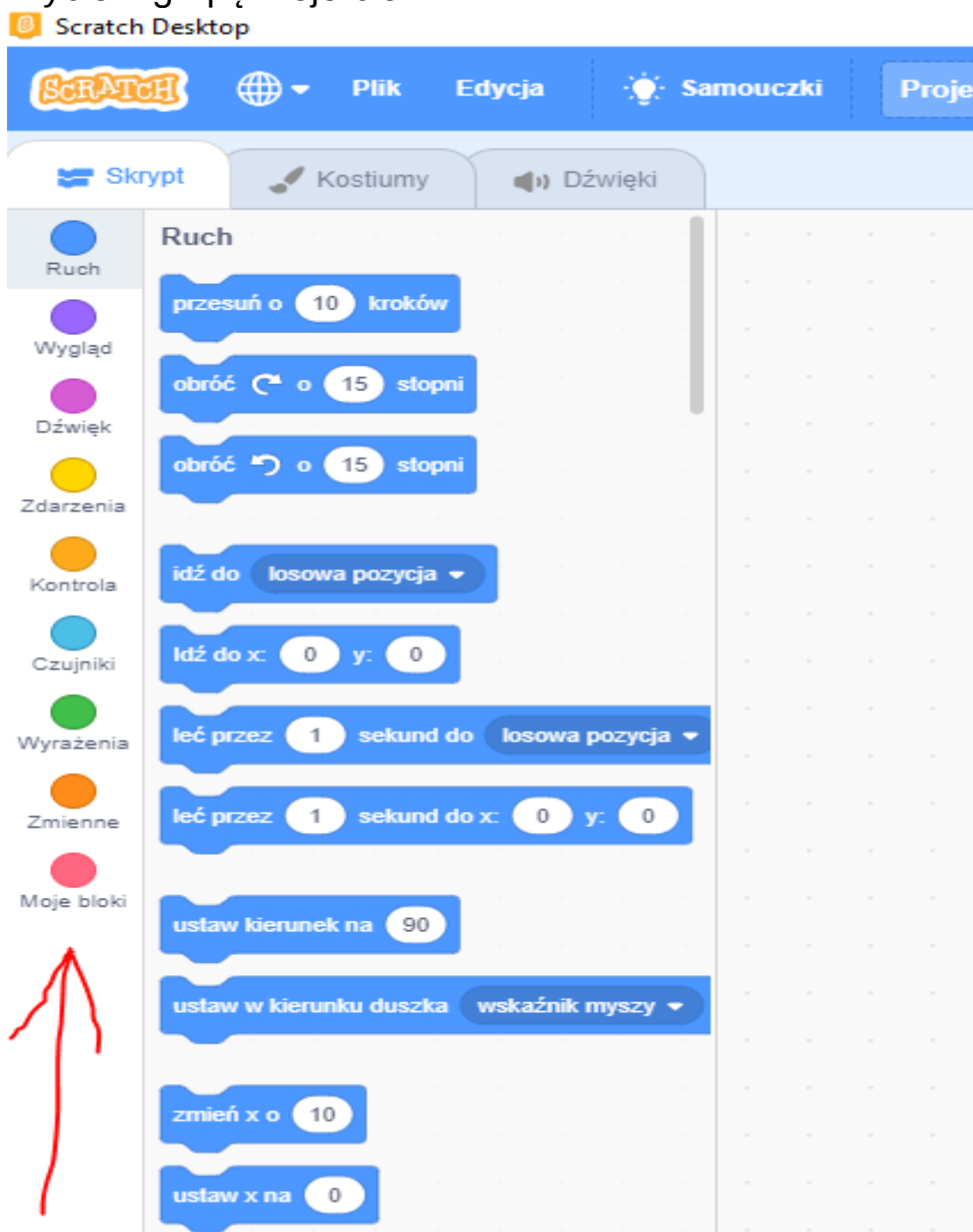


Programowanie w języku Scratch – część 2.

Zadanie na ocenę dobrą

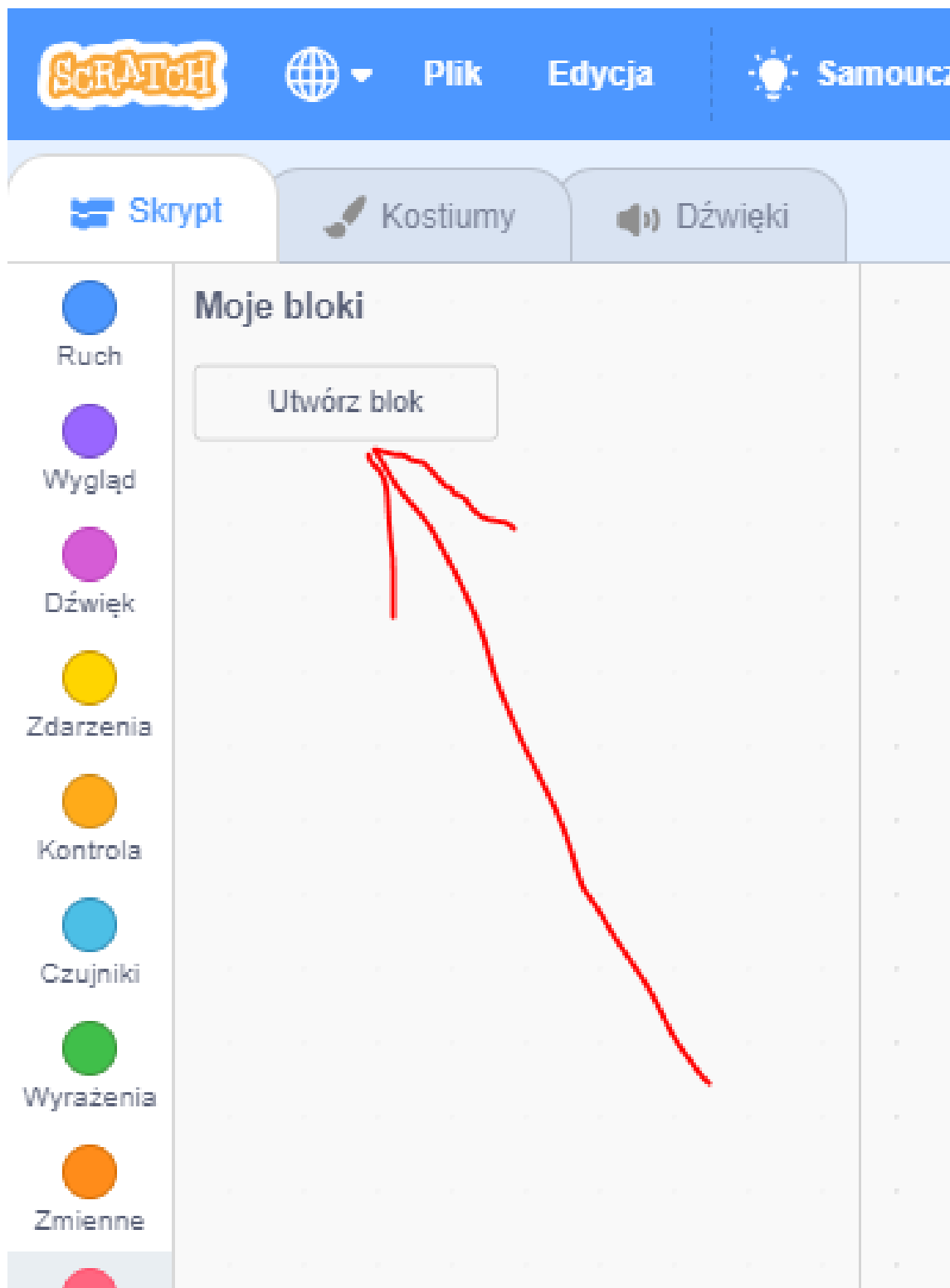
Stosowanie procedur bez parametrów.

1. Otwórz program Scratch.
2. Utwórz blok.
 - a. Wybierz grupę moje bloki

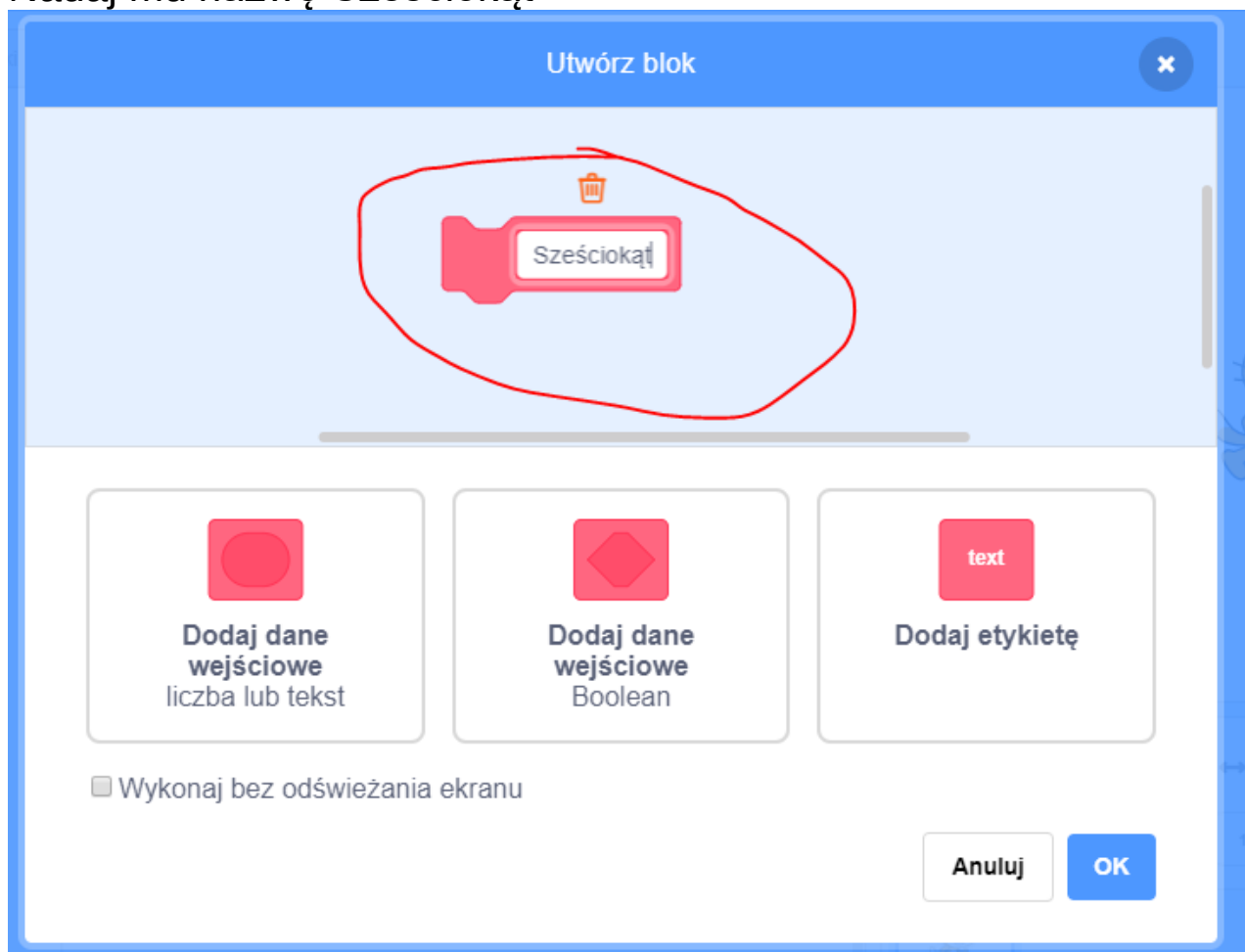


b. Utwórz blok

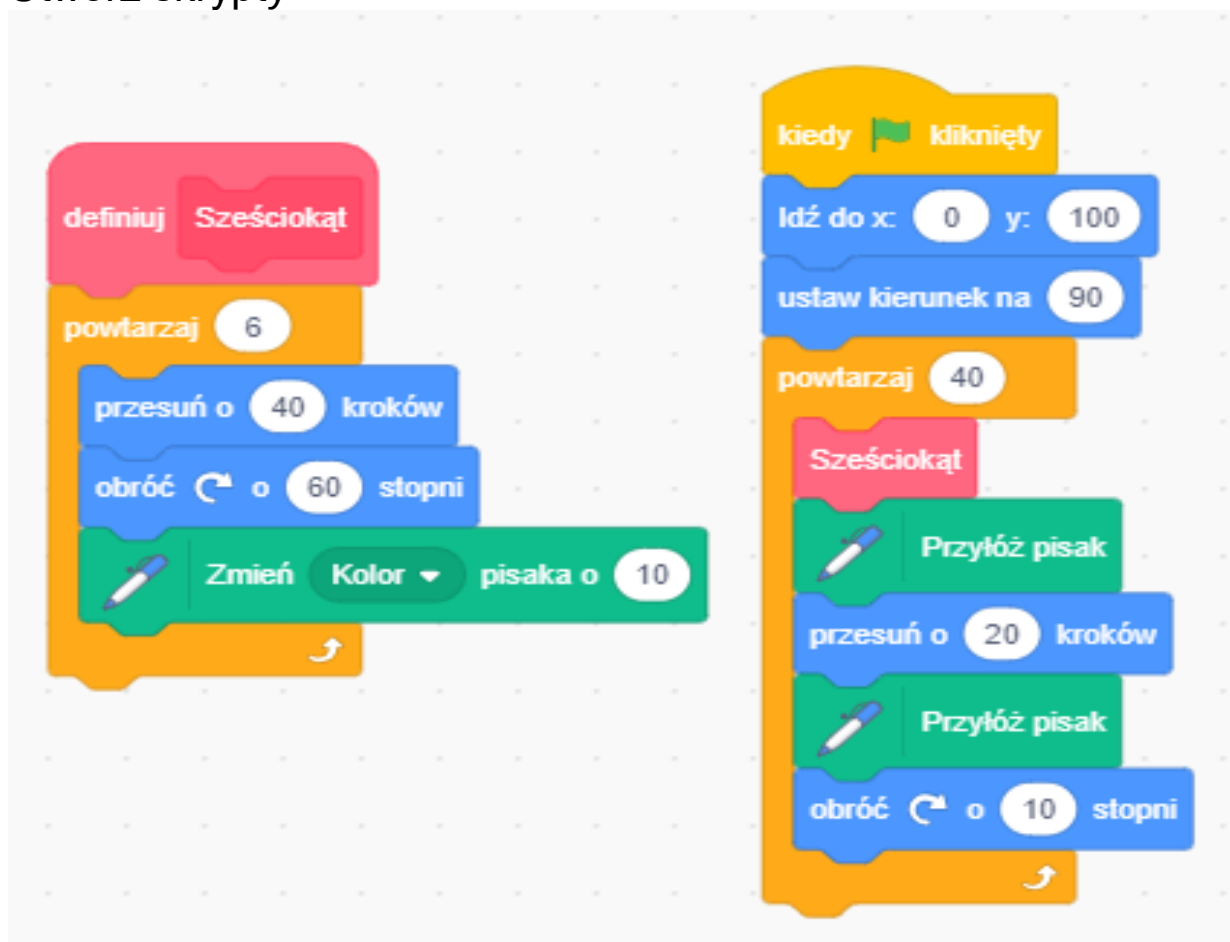
 Scratch Desktop



c. Nadaj mu nazwę Sześciokąt



3. Utwórz skrypty



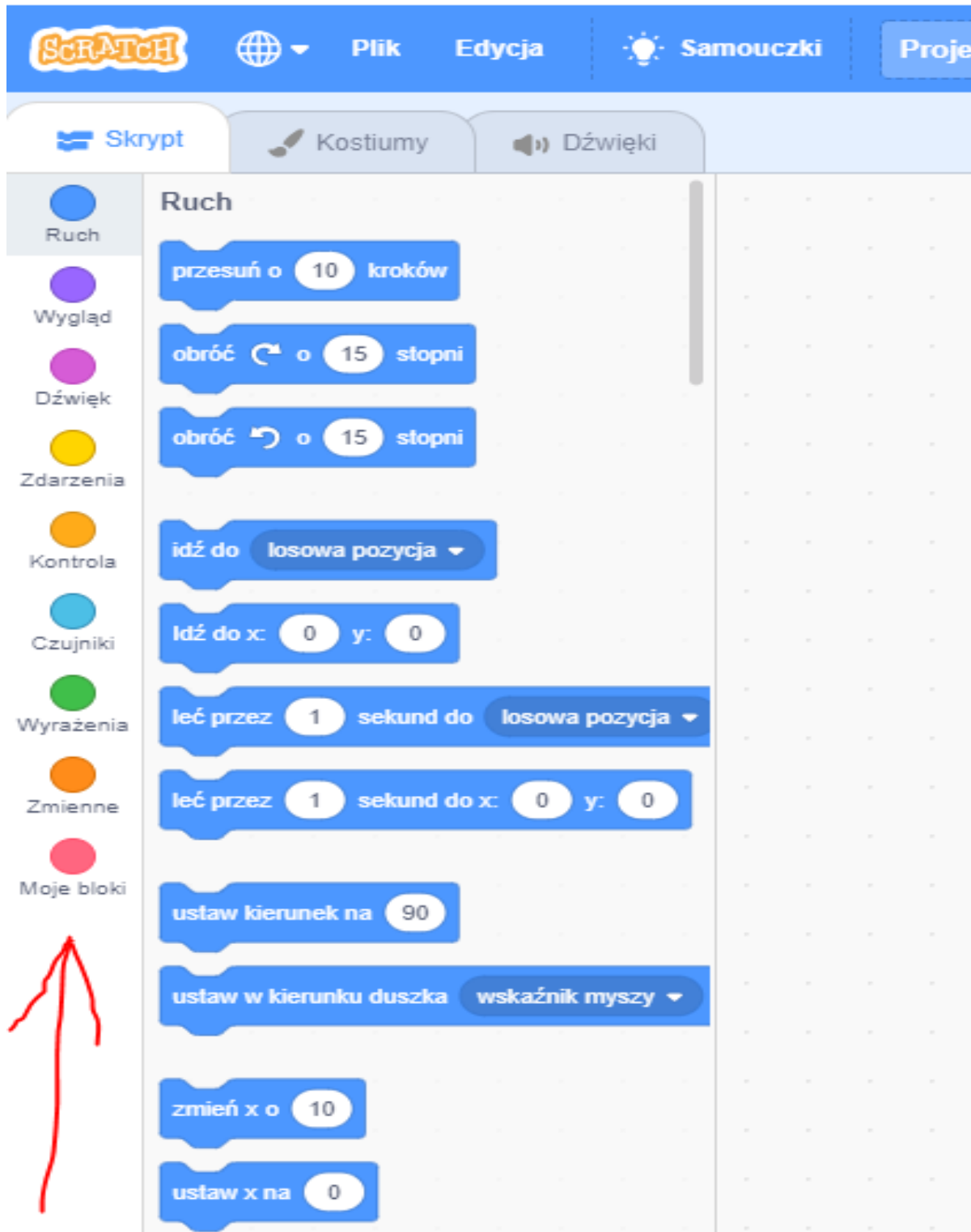
4. Zapisz plik pod nazwą RRMMDD.1_Nazwisko

Zadanie na ocenę bardzo dobra

Stosowanie procedur z parametrami.

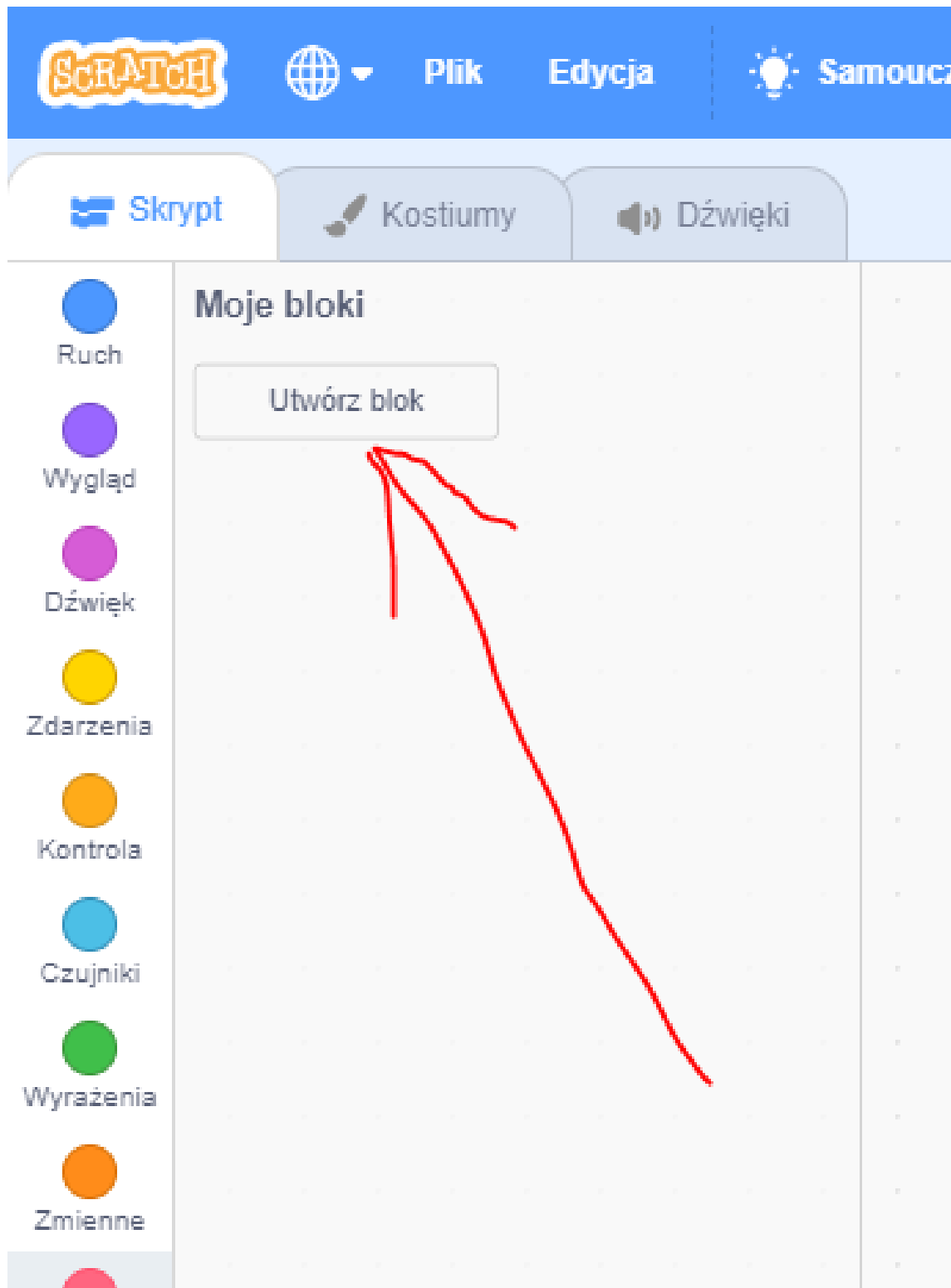
1. Otwórz program Scratch.
2. Utwórz blok.
 - a. Wybierz grupę moje bloki

 Scratch Desktop

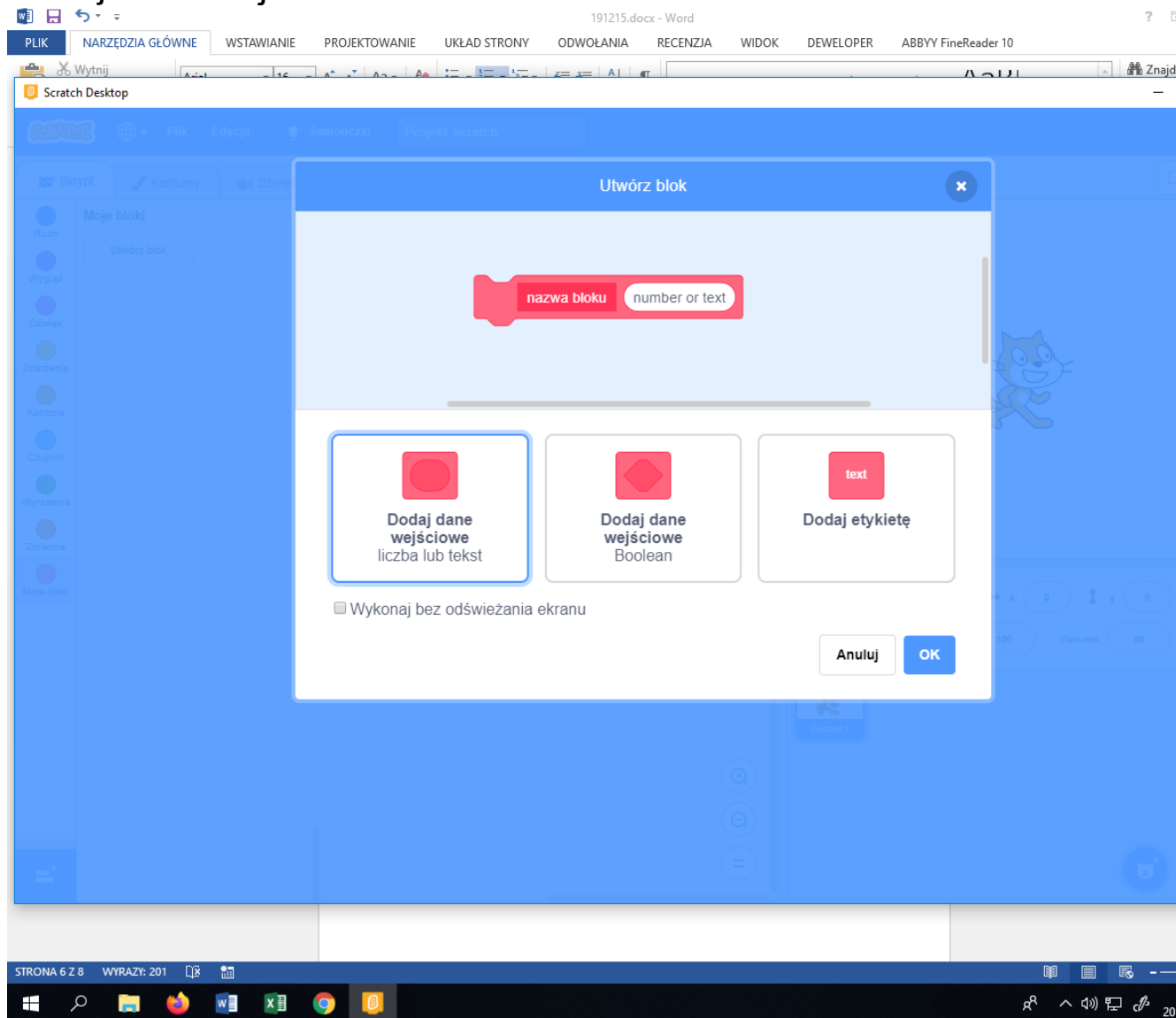


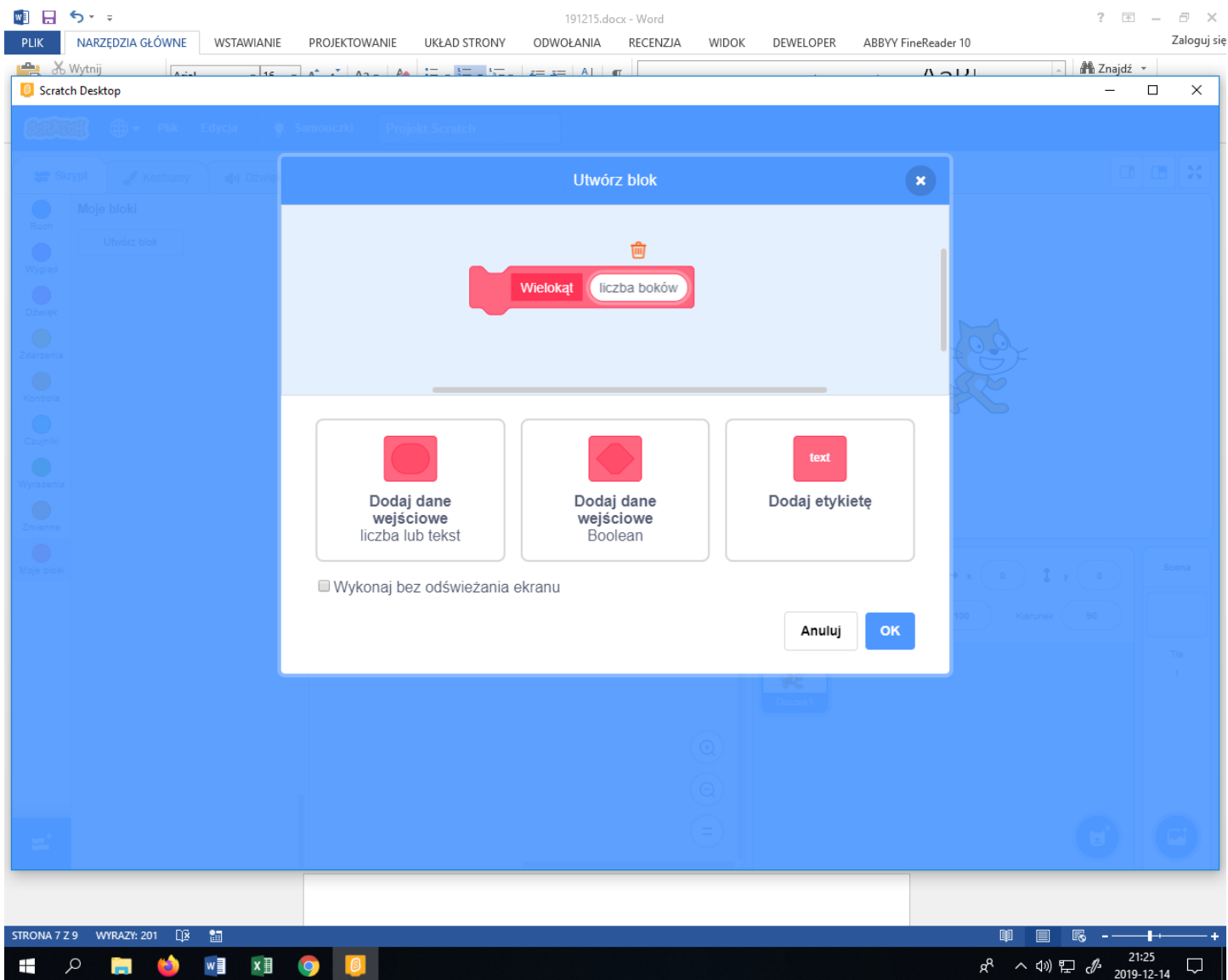
b. Utwórz blok

 Scratch Desktop

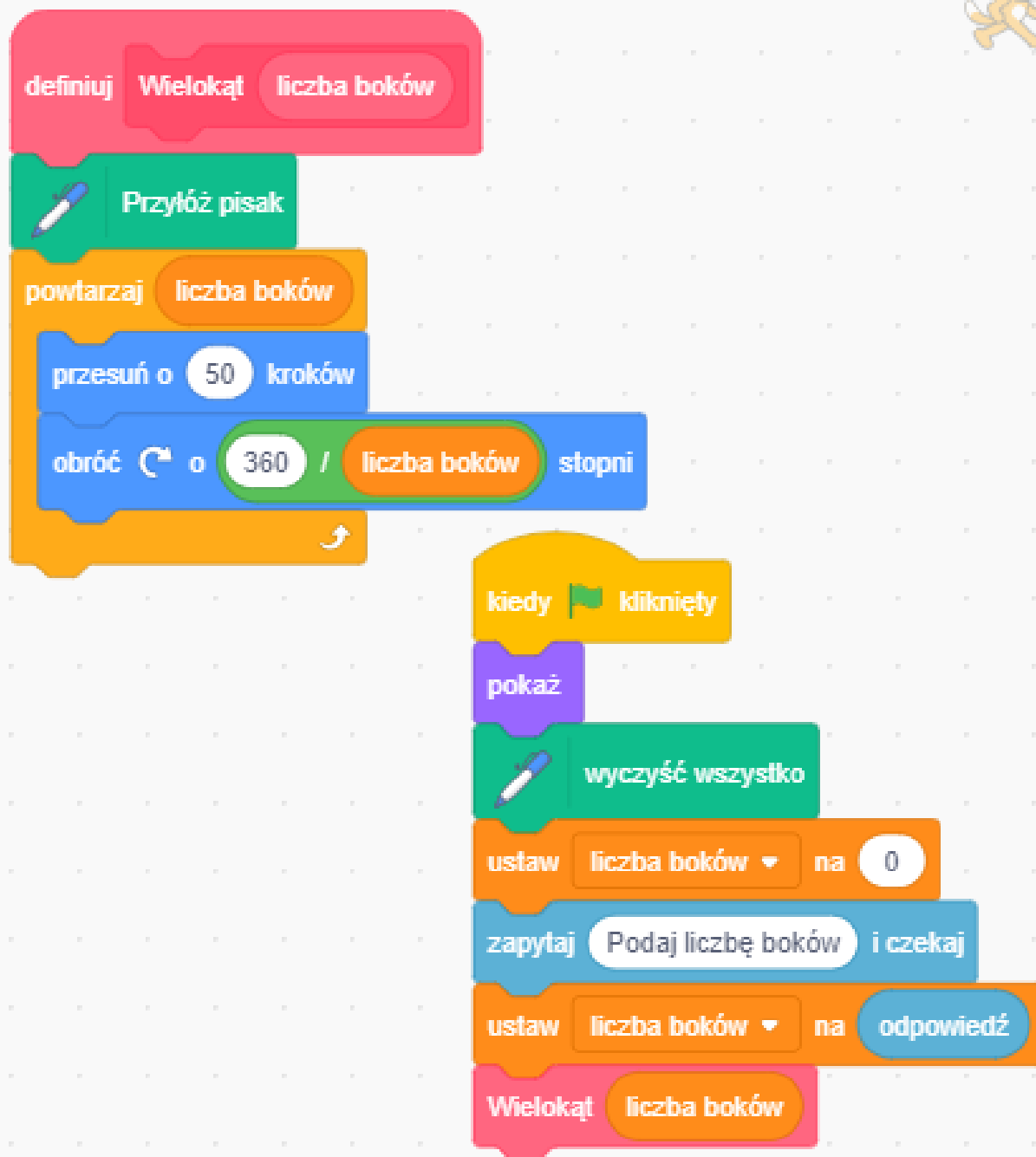


c. Dodaj dane wejściowe





3. Stwórz skrypty



4. Zapisz plik pod nazwą RRMDD.2_Nazwisko